no.611
2000年 6/1
アミューズメント通信
JUNE 1, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

経営再建進めるタカラに約34億円

コナミが出資

両社は対等の立場で相乗効果狙う

㈱タカラ（本社東京、佐藤慶太社長）は七月三十一日付で第三者割当増資を実施、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）がそれを引き受けることにより、コナミがタカラの筆頭株主になる。この資本提携について、両社はそれぞれ四月二十七日の取締役会で決議し、共同発表した。

タカラは二〇〇〇年三月期に百四十一億円の最終赤字を計上する見通しで、経営再建のため佐藤慶太氏が社長になったばかり。業績好調のコナミと提携することで、タカラの業績回復を加速するのが狙いとされている。

第三者割当増資では新たに八百四十三万株を一株四百円で発行、三十三億七千二百万円で引き受ける。その結果発行済み株式は約三千六百九十四万株となり、コナミは二二・八%所有の筆頭株主となる。二位は創業者佐藤家の資産運用会社、㈱ティーエイケイで一七・五%、三位は子会社の㈱タカラアミューズメントで八・〇%にそれぞれ持株比率が下がる。しかし佐藤家一族の持株比率を合わせると二四・一%となり、コナミを上回る。

資本提携の目的は、発表によると、玩具事業のタカラが家庭用・業務用ゲーム事業のトップ企業であるコナミと、多分野で業務上のシナジー（相乗効果）を図ることにある。期待できるシナジー事業として、①キャラクター、コンテンツの相互利用、②商品、ソフトウェアの開発、販売・流通での相互利用、③情報通信、多メディアへの相応とネットワーク事業での提携、など挙げている。

タカラは調達した資金を新たなキャラクターやコンテンツの企画開発、情報関連事業など新規事業に投資する予定だが、財務体質の強化も図る。具体的にはコナミの音楽ゲームを玩具として商品化していくことなど計画している。

タカラの佐藤社長は、今回の資本提携をタカラから持ちかけたとし、コナミの経営スタイルに感銘したと説明。コナミの上月社長は、「両社は対等のパートナーとして取り組んでいくので、タカラの経営権獲得ということにはならない」と述べた。コナミにとって既存企業への資本参加はこれが初めてとなる。

タカラアミューズメントについて佐藤社長は、「基本的に変化はないが、コナミのAM機を店頭ロケに投入することなど計画している」と述べている。

タカラ、コナミ資本提携を発表した（左から）タカラの綿引民雄常務、佐藤慶太社長、コナミの上月景正社長、館野登志郎常務

非公益の中間法人

業界団体など移行対象

法務省は要綱試案発表、法制化へ

業界団体、親睦団体など公益性の薄い非営利団体を「中間法人」（仮称）として制度化し、法人格を与えるための「中間法人」制度創設に関する要綱中間試案を、法務省は三月二十一日まとめ、発表した。早ければ来年の通常国会にも関連法案が提出される予定。

現行法では非営利団体として、公益事業を営む社団法人と財団法人、また特定分野の社会貢献を行なう特定非営利活動法人（NPO）があり、営利目的では株式会社、有限会社などがある。

しかし、業界団体、同窓会、親睦団体、互助会など公益に関せず、しかも営利を目的としない団体については、農業協同組合法や中小企業等協同組合法などの特別法によるほかは、法人格を取得するための方法がない。そのため非公益、非営利目的の中間的な団体に関する法制度の創設が求められてきた。

とくに近年、非公益の非営利団体まで公益法人として設立許可が与えられ、公益法人制度についての批判を招くに至っているのは、中間法人制度が存在しないことによるとの指摘もある。

法務省では九六年九月の閣議決定を受け、同十月に法人制度研究会を設けて検討を開始。九八年三月に同研究会は、営利法人等への転換に関する問題について報告書をまとめ、また九九年九月には中間法人制度について報告書をまとめた。これを受け、法制審議会民法部会は法人制度分科会を設置、同分科会が中間法人制度創設について審議してきた。その分科会がまとめた試案を法制審議会民法部会が公表したのが、今回の中間試案である。

中間試案では「中間法人」を仮称とし、共益法人など他の適切な名称が望ましいとした。中間法人の「定義」では構成員に共通する利益を図ることを目的とする非営利団体とし、営利団体と同様の設立手続きを定めるとした。公益法人で必要とされる設立許可など主務官庁の承認手続きなどは一切必要ないとした。

つまり業界団体など非公益の非営利団体は、会員共通の利益を図るものとして設立され、主務官庁の指導監督から独立したものになる予定。

しかし「中間法人」制度創設までに、他に法人格取得の方法がなくやむを得ず公益法人となった実質上の中間法人があるので、そういう団体が中間法人に移行するための措置が考えられている。中間試案では、社団法人から中間法人への組織変更の方式として、総会での決議、主務官庁の認可などの要件を挙げている。

AM業界でもJAMMA、AOUは現行制度上は社団法人だが、公益目的の社団法人か、業界の利益を目的とする業界団体かの選択を迫られる日が、次第に近づいている。

ソニー、3月期決算

PS2前で減収

PSの出荷、高水準を維持

ソニー㈱（本社東京、出井伸之社長）は四月二十八日、ソニーグループ全体の第四・四半期（三月までの三ヵ月間）と二〇〇〇年三月期の連結決算を発表した。ゲーム部門の中心、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は一月五日付で完全子会社となっている。

第四・四半期でのゲーム部門の売上高は、前年同期比〇・九%減の千五百三十五億三千三百万円、営業損失は二百五十七億七千六百万円だった。「プレイステーション2」（PS2）の三月発売に伴う費用が発生したことから営業赤字になった。

二〇〇〇年三月期でのゲーム部門の売上高は、前年比一六・五%減の六千五百四十七億三千六百万円、営業利益は四三・三%減の七百七十三億五千二百万円だった。現地通貨で見れば、売上高が約六%減、営業利益は約五%減になる。

「PS」出荷は欧州で増加したが、日米で減少した。ゲームソフトは欧米で好調に伸ばした。「PS2」の発売を前に、減収幅は小さくて済んだ。営業利益減少は「PS2」国内発売の費用が発生したため——としている。

なお二〇〇〇年三月期での出荷台数は、「PS」が千八百五十万台（前年二千百六十万台）、「PS2」が百四十一万台。ゲームソフトは「PS」用が二億枚（一億九千四百万枚）、「PS2」用が二百九十万枚だった。

二〇〇一年三月期でのゲーム分野の見通しについて、「PS2」立ち上げに伴い増収となるが、費用もあり減益になるとしている。ソニーグループでは「ソネット」、「プレイステーション・ドットコム」の両プロジェクトを強力に進める予定。

「モータウンカフェ」

横浜の次は仙台

タイトー中村社長が意欲

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は四月十九日、直営エンターテインメントレストラン「モータウンカフェ」のプレスプレビューを開いた。

「モータウンカフェ」は、ダイアナ・ロスやスティービー・ワンダーなど六〇-七〇年代のビッグスターのレコードレーベル〝モータウン〟の世界をもとにした米国で人気のテーマレストランで、九五年にニューヨークで一号店を開設後、ラスベガス、オーランドに続く四店目のフランチャイズとしてタイトーが初めて日本でオープンした（本紙第609号参照）。

中村社長は、「当社は事業の複合化の必要性を痛感しており、その一環としてテーマレストランを選んだ。これは単なる食の提供にとどまらず、音楽産業に多大な影響を与え続けているモータウンサウンドを通じて、新しい体験をさせるエンターテインメントレストランだ。今後、二号店を仙台に設置する予定で、積極的に全国展開していき、当社がめざす総合エンターテインメント戦略の一環として重要な位置を占めることになる」と述べた。

またモータウンレコードのコージョウ・ベンテル上級副社長、ユニバーサルミュージックグループのクレイグ・バムセイ上級副社長が挨拶した。

4月

発表会でタイトーの（右から）中村紘一社長、坂上均事業部長

ラウンドワン、3月期

店舗増設で増収

今期も「梅田」など9店増

㈱ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）は五月十二日、前期決算（連結、単独とも）を発表、増収増益を重ねた。連結子会社二社のうち営業活動しているのはネットワーク関連事業の㈱クラブネッツのみ。連結決算は今回が初めて。

今年三月期の連結売上高は百三十五億五千万円、経常利益は十七億九千六百万円、最終利益は七億七千百万円だった。

部門別売上高はボウリング場が七十二億千万円、ゲーム場が五十五億三千二百万円、バッティングセンターなどその他施設が六億六千百万円、設備販売が九百万円、ネットワーク関連が一億三千六百万円。

十一月「JR尼崎駅前」、「八千代村上」、十二月「茨木」、三月「鳴海」を含め年度内に七店開設し、二十八店となった。さらに大阪・梅田、京都・河原町、神戸・三宮の用地を取得しており、京阪神の繁華街型出店態勢が整った。

九八年四月に開始したボウリング場利用客のマイレージサービス会員は申込書ベースで二百九十万人に達した。そのためネットワーク関連事業を開始すべくクラブネッツを九九年十一月に設立した。

今期は四月「足立江北」、六月「伊丹」、八月「梅田」、十二月「蕨」、「南砂」、一月「東淀川」、二月「新開地」、「大東」、三月「河原町」の九店を開設する予定（「三宮」は二〇〇一年四月）で、期末には三十七店となる。こうした出店効果から二〇〇一年連結売上高は四八・三%増の二百億円、経常利益は一四・一%増の二十億五千万円、最終利益は四一・六%増の四億五千万円になると見込んでいる。

前期単独ベースの売上高は二六・七%増の百三十四億九千三百万円、経常利益は五・一%減の二十二億八千八百万円、当期利益は八・一%減の十二億五千九百万円だった。

二〇〇一年三月期は売上高百七十九億円、経常利益三十六億円、当期利益二十億千万円を見込んでいる。

今期業績予想で連結のほうが、単独より利益面で少なくなるのは、ネットワーク関連事業での先行投資の影響による。

ハピネット、3月期

卸売で減収減益

ゲーム場向けは伸ばす

㈱ハピネット（本社東京、苗手一彦社長）は五月十日、今年三月期の連結・単独決算を発表。連結では売上高が前年比八・三%減の千八億二千三百万円、経常利益が七・三%減の二十億八千七百万円、最終利益が五・五%減の十二億三千二百万円となった。

部門別売上高では、家庭用TVゲームとゲームソフト卸売が四・二%減の五百八億四千三百万円、玩具卸売が一七・〇%減の三百五十三億千五百万円、ゲーム場向け商品が二・〇%増の七十七億四千三百万円などとなっている。ゲーム場の経営環境は厳しいが、売れ筋商品があったため伸ばした。

二〇〇一年三月期の連結売上高は千二百七十億円、経常利益は二十八億円、最終利益は十六億円と増収増益を見込んでいる。

前期単独決算の売上高は前年比八・五%減の九百四十六億九千八百万円、経常利益は一八・八%減の二十億四千二百万円、当期利益は二九・七%減の十一億二千五百万円だった。今期は売上高千百億円、経常利益二十五億円、当期利益十五億円を見込んでいる。

なお同社株式は三月一日付で東証第二部から東証第一部へ指定替えになった。今回の決算発表前の四月二十一日には、連結・単独業績予想を下方修正していた。

トーセ、2月中間期

大幅増収で増益

業務用ソフトはわずか

㈱トーセ（本社京都、斎藤茂社長）は四月十三日、二月中間期決算を発表した。売上高は前年同期比三〇・八%増の二十一億千四百万円、経常利益は一一・七%増の六億七百万円、中間利益は六・一%増の三億七千百万円と好調だった。

独立系受託ゲームソフト開発会社で、売上高のうちROM用が五億八百万円、CD-ROM用が十四億五千二百万円（以上は家庭用）、業務用が六千万円、その他九千三百万円だった。開発費一億円以上のタイトル六作の開発を終えた。

二〇〇〇年八月期は売上高二十九億円、経常利益八億円、当期利益四億五千万円と増収増益を予想している。

特許・実用新案 出願公告・公開

（4月16日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

四月十七日＝「対戦型ゲームシステム」、日本電気移動通信㈱（神奈川）、3033691、8-224998。「入賞ライン発光装置」、㈱オリンピア（東京）、3033998、2-231274。「遊技装置」、㈱ソフィア（群馬）、3034365、3-309674。

四月二十四日＝「クレーンゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3036503、9-355728。「景品自動排出装置」、㈱エイブル・コーポレーション（東京）、3037590、7-203897。

登録実用新案

四月二十一日＝「写真自販機」、㈱メイクソフトウェア（大阪）、3067901。

四月二十八日＝「ゲーム装置」、㈱カネコ（東京）、3068193。「遊技装置」、李籍雄（大阪）、3068195。同、3068196。

特許出願公開

四月十八日＝「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、12-107344。同、12-107348。同、高砂電器産業㈱（大阪）、12-107345。同、12-107355。「スロットマシンの遊技島設備」、同、12-107347。「遊技機」、㈱大一商会（愛知）、12-107346。同、豊丸産業㈱（愛知）、12-107349。同、12-107350。同、12-107351(請)。「メダル自動補給回収システム」、井山幸男（埼玉）、12-107352。「自動補給メダル枚数管理システムを備えたスロットマシン」、㈱オーイズミ（神奈川）、12-107353。「遊技機用コイン払出装置」、アルゼ㈱（東京）、12-107354。「ゲーム装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12-107435。「ゲーム装置、情報記録媒体および地形パターン決定方法」、㈱スクウェア（東京）、12-107437。「ゲーム装置、方法および情報記録媒体」、同、12-107438。「ゲーム装置、地形パターン形成方法および情報記録媒体」、同、12-107441。「ゲーム装置、情報記録媒体および視点位置の移動方法」、同、12-107467。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-107439。同、12-107449。同、12-107450。同、12-107451。同、12-107452。同、12-107455。同、12-107456。同、12-107457。「ゲーム装置、ゲームシステム、ネットワークシステムおよび情報記録媒体」、同、12-107440。「ゲームシステム、ゲーム装置、ゲームデータ配信装置、画像同期システムおよび情報記録媒体」、同、12-107453。「三次元空間を移動するゲームにおける視線移動方法」、同、12-107465。「通信ゲームシステム」、同、12-107466。「ビデオゲームにおけるキャラクタ挙動制御方法、ビデオゲーム装置及びビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体」、コナミ㈱（東京）、12-107442(請)。「ゲーム装置、画像表示方法、及び、記録媒体」、同、12-107443(請)。「ビデオゲーム装置、ゲーム画像表示方法、及び記録媒体」、同、12-107447(請)。「電子ゲーム機用のオフライン操作式スイング入力デバイス」、㈱カゼ（東京）、12-107444。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-107445。「運動補助装置」、松下電工㈱（大阪）、12-107446。「対戦型レースゲーム装置の制御方法及び対戦型レースゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、㈱光栄（神奈川）、12-107448。「ゲーム装置、ゲームキャラクタの表示制御方法および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、㈱ライトウェイト（東京）、12-107454。「背景音切替装置、背景音切替方法、背景音切替プログラムが記録された可読記録媒体及びビデオゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（大阪）、12-107458(請)。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、12-107459。同、12-107460。同、12-107461。同、12-107462。同、12-107463。同、12-107464。

四月二十五日＝「遊戯機」、エヴァー・プロスペクト・インターナショナル社（中国）、12-116843(請)。同、12-116844(請)。「ゲーム装置」、高砂電器産業㈱（大阪）、12-116845。「スロットマシン」、同、12-116847(請)。同、サミー㈱（東京）、12-116848(請)。同、12-116849(請)。「物品獲得遊戯装置」、㈱スタンス（大阪）、12-116932(請)。「業務用ゲーム機」、㈱レップス（東京）、12-116933。「家庭・業務用ゲーム機間データ通信システム」、㈱タイトー（東京）、12-116935。「射撃ゲーム装置」、同、12-116946。「課題解決型乗り物ゲーム装置」、同、12-116947。「電子機器」、カシオ計算機㈱（東京）、12-116936。「ゲーム装置、情報記録媒体および経験値付与方法」、㈱スクウェア（東京）、12-116937。「ゲーム装置、キャラクタの戦闘表示制御方法、及び、プログラムを記録した機械読み取り可能な情報記録媒体」、同、12-116944。「ゲーム装置、情報記録媒体および移動体の表示方法」、同、12-116951。「ゲーム装置、情報記録媒体および高低差表示方法」、同、12-116954。「ゲームシステムおよびそのゲームを実行するためのプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、12-116938(請)。「アイコン表示制御装置、コマンドの入力支援方法、制御方法およびコンピュータプログラムが格納された記録媒体」、同、12-116955(請)。「ゲーム装置」、日本音楽出版㈱（愛知）、12-116939。「双方向通信型ゲームシステム」、㈱セタ（東京）、12-116940(請)。「無線呼出しシステム」、エヌ・ティ・ティ移動通信網㈱（東京）、12-116941。「無線呼出しシステム並びに該システムに用いられる情報配信センター及び無線呼出し受信機」、同、12-116942。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-116943。「ゲーム機」、㈱バンダイ（東京）、12-116945。「電子機器装置」、同、12-116948。「エレメント売買処理装置及びその方法」、同、12-116952。「同時入力コンピュータゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、12-116949。「コンピュータゲーム機」、大阪ナツメ㈱（大阪）、12-116950。「ゲーム装置、ゲームキャラクタの動作補正方法および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、㈱ライトウェイト（東京）、12-116953。「ゲームシステム」、㈱ナムコ（東京）、12-116956。「射撃ゲーム装置」、同、12-116962。「遊戯施設」、オリエンタル産業㈱（大阪）、12-116960(請)。同、12-116961(請)。

ナムコ、発泡スチロールの

産廃処理事業で子会社

ソニートレーディングからも全面協力

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は四月二十五日、子会社として㈱ナムコ・エコロテックを設立、五月から廃発泡スチロールのリサイクル事業に進出する、と発表した。環境問題、リサイクル対策が重要視されるなか、ナムコでは過去六年間、使用済み発泡スチロールなどのリサイクル研究を進めてきており、このほど実現したもの。

ナムコの研究成果は、溶解剤によるリサイクルプラントシステムで、不燃性の溶剤で廃発泡スチロールを溶解し、溶解液を蒸留してポリスチレンと溶剤に分離するもの。回収されたポリスチレンは再生樹脂として、また溶剤は再使用する。新会社では、ソニートレーディングインターナショナル㈱から譲渡された、遠赤外線式減容マシンによる発泡スチロールリサイクルシステムも扱う。

新会社はこれらの技術に基づくリサイクルプラントの開発、設計、販売などと、リサイクル合成樹脂の仕入れ、販売などを行なう。このため四月十九日に設立され、五月一日から事業を開始した。

新会社の資本金一億円のうちナムコが六〇%を出資、リサイクルシステム事業に直接関係する三菱商事、三菱商事ケミカル、三井造船、三井建設が各五%、個人株主が二〇%それぞれ出資した。

社長にはナムコ執行役員総務人事担当の大塚毅氏が就任。会長に中村雅哉氏、副社長にソニートレーディングインターナショナルのエコロジー部門長蜂谷貴世彦氏が就任した。

ナムコ・エコロテック設立について中村氏は、「高次の産業ほど高付加価値を生み出すという独自の経済学的仮説をナムコグループでビジネスとして実践、検証してきた。二十一世紀に向けナムコグループではさらに、人間中心主義を超え、地球との一体感を求める意思ある事業活動に進むことを決め、その第一歩として新会社を設立した。情緒産業を補完する六番目の〝共生（愛）の産業〟として事業化していく」と述べた。

ソニートレーディングインターナショナルの秋田治雄社長は、遠赤外線式減容マシンによる廃発泡スチロールリサイクルシステム開発の経緯を説明、「九九年夏にほぼ完成したが、グループ内だけで使うのではなく、広く社会に貢献するにはどうしたらいいかと考えていたところ、中村氏の意向を知り、ぜひこれを引き継いでほしいとお願いした。このため事業担当者が新会社に移った」と述べた。

新会社の初年度売上高は七億三千万円、二〇〇五年二月期は六十五億円になると見込んでいる。

写真は（左から）蜂谷貴世彦氏、大塚毅氏、中村雅哉氏、秋田治雄氏、三菱商事の古賀一氏、三井造船の井尻勇氏

イオン成田SCに

カプコン成田店

風営対象外、全面禁煙で

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、千葉県成田市内の「イオン成田ショッピングセンター」内に、AM施設「プラサカプコン成田店」を三月十八日オープンした。

同SCは二階建てで、核店舗のジャスコ、AM施設、百二十店の専門店街で構成。同AM施設は二階での運営で、千三百平方メートルのフロアに約二百台の機械を設置。風営対象外となっている。投資額三億円、初年度売上額四億五千万円を見込んでいる。「プラサカプコン」はこれで十四店目となる。

店内は「マジカルニューヨーク」をテーマに、ブロードウェイやダウンタウンをイメージした装飾を施し、全体の色彩は赤を基調としている。

写真は"カジュアルニューヨーク"がテーマの「プラサカプコン成田店」

ゲーム機はプライズマシンとメダルゲーム機がそれぞれ約七十台、TVゲーム機三十五台、その他アーケード機約三十台を設置。機種別売上比率はプライズマシン六〇%、メダルゲーム機二〇%、その他二〇%で客単価は千円強とのこと。客層は親が三十歳前後のヤングファミリーが中心となっている。

店内はすべて禁煙とし、専門のトレーニングを積んだスタッフをインストラクターとして配置したり、またゲーム開発者との交流やイベントを行なうなど、「ゲームをしない人々にもゲームの楽しさを体験させる」という同社の運営方針に沿って工夫している。営業時間は十－二十二時。

エイブル感謝ツアー

ハワイへ170名

毎年実施しており17回目

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）は四月十五日〜十九日、恒例の「エイブルサンクスツアー」をハワイで実施した。

これは同社が一年間の取引に感謝するため、AM業界の得意先を海外ツアーに招待したもの。八四年から毎年実施してきており、十七回目となる今回は百十社百七十名が参加した。これまでサイパン九回、ハワイ四回、オーストラリア二回、グアム一回と実施した。

ツアー一行は十五日に成田空港を出発、ホノルルのホテルに着後、三日間自由行動となり、用意されたオプショナルツアー（計十三種類から選択）などを楽しんだ。十六日は「第十七回エイブルズゴルフコンペ」が行なわれ、三十九名が参加した。

十七日夜にさよならパーティーが開かれ、熊谷社長は「このツアーを今後も毎年続けていきたい」と挨拶した。参加者を代表してハニュウの羽生勲社長がお礼の言葉を述べ、ホープの矢野徳蔵専務が乾杯の音頭をとった。

宴半ばに熊谷社長から新婚カップルと四月生まれの参加者にプレゼントが手渡された。また恒例のビンゴ抽選会があり、三十五社協賛による賞品などが贈られた。中締めは大長商事の長友一郎取締役が行なった。次回は米国ラスベガスかハワイを予定している。

第17回エイブルサンクスツアー参加者のハワイでの記念撮影

岐阜・真正町に

クラブセガ開設

リバーサイドモール1F

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、岐阜県本巣郡真正町に新設された複合SC「リバーサイドモール」内にAM施設「クラブセガ・リバーサイドモールシンセイ」を三月二十五日オープンした。

同SCは全体の敷地面積七万四千平方メートル、営業面積三万三千平方メートルで、初年度売上高百二十五億円をめざしている。

「クラブセガ」は一階にあり千六百平方メートルの一フロアで運営。TVゲーム機約五十五台、メダルゲーム機六十五台、プライズマシン三十五台、AM自販機十台など計百八十台を設置。うちメダルゲーム機フロアだけが仕切られ八号営業。投資額などは公表していない。

テーマコンセプトは〝ファンキーアミューズメント〟で、AMの世界をカジュアル感覚で楽しませることをめざしている。

店内はスポーツ・体感ゲーム機が中心の「ファンタスティックゾーン」、TVゲームとメダルゲームの「ノルタルジッククゾーン」、楽器の遊びや「DC」などを設けた「スーパーファンタラクションゾーン」の三つに大きく分かれている。

福岡市内にワンダーパーク

九州最大の施設

ボウリング場など複合で

ナムコは、福岡市内に九州最大規模の大型複合AM施設「ナムコワンダーパーク・ホークスタウン」を四月二十六日オープンした。「ワンダーパーク」はこれで十一店舗目となる。

福岡ドームやホテルなどがあるウォーターフロント開発地区「シーサイドももち」に新設された複合商業施設「ホークスタウン」内に設置されたもので、同商業施設は「ワンダーパーク」がキーテナントとなっている。

同AM施設は一～二階での運営で営業面積は六千六百二十平方メートル。総投資額約十四億円、年間の入場者数百十万人、売上額十二億円を見込んでいる。

一階はゲーム場「プラボ」で約四百台のAM機を設置。これは同社直営ロケ約四百五十店の中で最多の設置台数となる。八号営業店。

二階は、オリジナルルールを採用した全国八店目のボウリング場「ワンダーボウル」（二十四レーン）、同社初のバッティングコーナーで五打席を備え、プロ野球投手の実写画像を採用した投球システムの「ワンダースタジアム」、十六台を設置したビリヤードコーナー、同社のテナントとして入っているカラオケコーナー「時遊館」（五十二室、㈱アムゼ運営）がある。

営業時間は午前十時から深夜二時までだが、「プラボ」は午前0時までで年中無休。

写真は「ナムコワンダーパーク・ホークスタウン」の店内のようす

警察庁調べ99年末の「8号営業」は毎年減少

専業店も減少、ただし大型店は増加

警察庁・生活環境課は四月下旬、「平成十一年中における風俗営業等の現状と風俗関係事犯の取締り状況」を発表した。それによると、全国のゲーム場は新風営法施行の八六年をピークに減少が続いているものの、大型化傾向も続いているとしている。

これは十二月末現在の風俗営業、性風俗特殊営業などの状況をまとめたもの。九二年までは十月末現在だったが、九三年以降は十二月末現在に改めた。

風俗営業の中の「八号営業」については、「八号営業（ゲームセンター等）は昭和六十一年をピークに減少傾向が続いているものの、遊技設備台数百台を超える大型店舗が増加するなど、大型化傾向が進んでいる。賭博事犯等の多発で問題化していたカジノバーは、平成七年をピークに減少傾向にあったが、平成十一年は四年ぶりに増加した」とまとめた。

各論に当たる「(3)ゲームセンター等営業」では次のようになっている。

――「平成十一年末現在の八号営業（ゲームセンター等）の営業所は一万四千八百三十六軒で、前年末に比べ九百十二軒（五・八%）減少し、昭和六十一年の二万六千五百七十三軒をピークに年々減少している。専業、兼業別でみると、専業店は七千九十九軒で、前年末に比べ四百十軒（五・五%）減少し、平成九年から三年連続して減少となっているが、八号営業全体に占める割合は上昇。兼業店は七千七百三十七軒で、前年末に比べ五百二軒（六・一%）減少し、昭和六十年に比べほぼ半減、八号営業全体に占める割合も年々減少している状況がみられる。

ゲームセンター等に設置されている遊技設備の台数は四十九万七千七百七十九台で、前年末に比べ三千百六十二台（〇・六%）減少したが、一店舗当たりの備付台数は三十三・六台と前年末に比べ一・八台増加するなど、ゲームセンター等の大型化が一段と進んでいる。

なおカジノバーの営業所数は二百軒で、前年末に比べ三十軒（一七・六%）増加し、四年ぶりに増加となった**（表参照）**」

ここでは風俗営業の許可を得た「八号営業許可営業所」とその設置台数のみを掲げているが、許可の要らない「その他の営業所」は一万二千七百八十九ヵ所あり、設置台数は八万千五百四十三台となっている**（その他の営業所については追って詳報の予定）**。

「八号営業」関係の遊技機使用賭博事犯については、平成十一年中に百八件、六百三十二人を検挙した。これは前年に比べ件数で百十九件（五二・四%）、人員で九百五十一人（六〇・一%）の減少となっている。また検挙された営業所は六十四店舗で、このうち「八号営業」の許可を受けていた営業所は二十二店（三四・四%）あった、としている**（表参照）**。

また、カジノバーにおける賭博事犯では十七店舗を検挙したが、前年に比べ二十六店舗（六〇・五%）減少した。このうち「八号営業」の許可を受けていた営業所は七店舗で、検挙営業所全体の四一・二%を占めている、としている**（表参照）**。

第4－1表　ゲームセンター等営業の営業所数の推移

区分	昭和60年	平成6年	平成7年	平成8年	平成9年	平成10年	平成11年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	26,217	19,406	18,893	18,125	16,790	15,748	14,836	▲ 912	▲ 5.8
(指数)	(100)	(74)	(72)	(69)	(64)	(60)	(57)		
専業店	7,101	7,704	7,869	7,878	7,729	7,509	7,099	▲ 410	▲ 5.5
(指数)	(100)	(108)	(111)	(111)	(109)	(106)	(100)		
[構成比]	[27.1]	[39.7]	[41.7]	[43.5]	[46.0]	[47.7]	[47.8]		
兼業店	19,116	11,702	11,024	10,247	9,061	8,239	7,737	▲ 502	▲ 6.1
(指数)	(100)	(61)	(58)	(54)	(47)	(43)	(40)		
[構成比]	[72.9]	[60.3]	[58.3]	[56.5]	[54.0]	[52.3]	[52.2]		

第4－2表　ゲームセンター等の遊技機設置台数の推移

区分	昭和60年	平成6年	平成7年	平成8年	平成9年	平成10年	平成11年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	380,625	471,173	485,939	498,624	501,080	500,941	497,779	▲ 3,162	▲ 0.6
(指数)	(100)	(124)	(128)	(131)	(132)	(132)	(131)		
一店舗当たりの備付台	14.5	24.3	25.7	27.5	29.8	31.8	33.6	1.8	5.7

第4－3表　ゲームセンター等の遊技機設置台数別営業所数の推移

区分	昭和60年	平成6年	平成7年	平成8年	平成9年	平成10年	平成11年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	26,217	19,406	18,893	18,125	16,790	15,748	14,836	－	－
10台以下	17,236	10,183	9,452	8,707	7,644	6,785	6,336	▲ 449	▲ 6.6
(指数)	(100)	(59)	(55)	(51)	(44)	(39)	(37)		
11台～50台	7,414	6,198	6,233	5,951	5,628	5,362	4,941	▲ 421	▲ 7.9
(指数)	(100)	(84)	(84)	(80)	(76)	(72)	(67)		
51台～100台	1,377	2,417	2,494	2,578	2,575	2,510	2,423	▲ 87	▲ 3.5
(指数)	(100)	(176)	(181)	(187)	(187)	(182)	(176)		
101台以上	190	608	714	889	943	1,091	1,136	45	4.1
(指数)	(100)	(320)	(376)	(468)	(496)	(574)	(598)		

第4－4表　カジノバーの営業所数の推移

区分	昭和60年	平成6年	平成7年	平成8年	平成9年	平成10年	平成11年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	54	288	375	324	246	170	200	30	17.6
(指数)	(100)	(533)	(694)	(600)	(456)	(315)	(370)		

第10－1表　遊技機使用賭博事犯の検挙状況の推移

区分		平7年	平8年	平9年	平10年	平11年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
検挙	件数	290	261	262	227	108	▲ 119	▲52.4
	人員	2,814	1,847	1,662	1,583	632	▲ 951	▲60.1
	営業所	231	163	157	127	64	▲ 63	▲49.6
	(うち許可営業所)	(113)	(77)	(84)	(56)	(22)	(▲ 34)	(▲60.7)
押収台数（台）		1,892	1,357	1,495	1,198	564	▲ 634	▲52.9
押収賭金（万円）		39,000	28,000	34,000	43,000	16,000	▲27,000	▲62.8

第10－2表　カジノバーにおける賭博事犯の検挙状況の推移

区分	平成7年	平成8年	平成9年	平成10年	平成11年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
許可営業所数	375	324	246	170	200	30	17.6
検挙営業所数	60	48	32	43	17	▲ 26	▲ 60.5
うち許可営業所	54	35	27	22	7	▲ 15	▲ 68.2
うち無許可営業所	6	13	5	21	10	▲ 11	▲ 52.4

JAPEA、理事会　理事1名を変更

役員改選はほぼ留任に

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は三月三十日、大阪・梅田の関西文化サロンで第九十四回理事会を開き、次期役員は現行の役員態勢のままとすることを了承、また総会提出議案などを検討した。

欠員となっていた監事の補選のための臨時文書総会の結果、後任監事に㈱大阪娯楽機製作所の雅楽淳氏が選任されたとの報告があった。これは前監事の渋川隆昭氏（渋川商店）退会に伴うもので、前理事会で推薦した雅楽氏の監事就任について二月七日付文書で賛否を諮った結果、正会員四十社中三十二社が承認（八社は回答なし）したため。

理事会社の㈱タップスでは理事担当者を土井照子社長から土井賢二副社長に変更したとの届け出があり、了承した。同協会では理事は人物でなく会社を選任しているため、担当者変更は総会の承認を必要としないとのこと。

役員改選の方法に関する正会員へのアンケート調査の結果、四十社中三十社が回答、うち「理事会に一任」が二十九社、「一部入れ替え」が一社だった。未回答の十社は理事会に一任とみなされている。これを受け同理事会では次期役員は正副会長を含め留任とし、総会に提案することになった。新年度事業報告案、決算案はいずれも原案どおり了承した。

三和鉄工㈱が解散しその事業の一部を新会社、㈲三和鉄工（本社大阪、重田満洲雄社長）が継承したため、会員名義変更の届け出があったと報告、了承された。

ナムコ、CG制作で　日活のタイトル

池袋に新方式の直営店

ナムコの映画制作子会社、日活㈱（本社東京、中村雅哉社長）は四月六日に新しいタイトルロゴを発表。二十六日には直営映画館「シネ・リーブル池袋」をオープンした。

新タイトルロゴは、ナムコ開発本部のCGクリエーター、高橋信雄氏が担当。日本映画の叙情的な顔と深遠な思想が人びとの間をゆったりと伝播していく姿を描いた、と説明している。レンダリングに七百二十時間を要した。

高橋氏は米国シーグラフなどで多くの入選作品を持つ。「鉄拳」シリーズなどの開発担当。

「シネ・リーブル池袋」は洋画と邦画の二館構成で、池袋メトロポリタンプラザ八階に開設した。「シネ・リーブル」は博多にもあり、今後東京に二ヵ所、関西に一ヵ所と増設していく。

日活の映画用新タイトルロゴ

東京ドームが一部土地売却

㈱東京ドーム（本社東京、林有厚社長）は四月十三日、第三遊園（コースターランド）の一部、七千九百平方㍍の土地を㈶民間都市開発推進機構（松原青美理事長）に売却することになった、と発表した。譲渡価格は八十三億円で、七月末に引き渡す予定。

コースターランドの再開発を進めるため、一部を閉鎖。再開発を速やかに進める必要があることから一部の土地を売却することになったもの。

訂正

前号4めんの東京ゲームショウ00春の記事中、初日の入場者数一二・三%減の十八万八千八百三人とあるのは、正しくは「〇・五%減の一万八千八百三人」でした。

ハウステンボスの神近社長が退任
シーガイアでもトップ交代

第三セクターで大型レジャー施設を経営する九州の二社で、経営責任を取るかたちで相次ぎ社長を退くことになった。

長崎県佐世保市のハウステンボス㈱の神近義邦社長は三月二十八日、六月の株主総会をめどに退任するとの意向を発表した。後任社長は未定。

神近氏は八三年開業の長崎オランダ村の社長として成功、これを発展させたハウステンボスで九二年開業以来社長。ハウステンボスでは年間四百万人の入園客があるが、景気後退の影響から経営が悪化。九九年三月期は六十三億円の経常赤字となり、累積損失は約八百億円に達した。このため同社は、昨年十二月から主力取引銀行の日本興業銀行に債権放棄を依頼し、このほど同銀行は貸し出し債権のうち二百二億円を放棄すると発表した。他の銀行も返済条件の緩和に応じる見込みになった。これらに伴い、経営責任を取るため神近社長は退任することにした。

宮崎県宮崎市のフェニックスリゾート㈱の佐藤棟良社長は四月十二日に退任、代表権のある会長に就任した。後任の社長には木許英太郎常務営業本部長が昇格した。

佐藤氏は六九年、宮崎市にホテル、ゴルフ場など経営するフェニックス観光を設立。またリゾート法適用第一号施設、シーガイアを宮崎県などの協力を得て、九三年に開業し社長となった。

シーガイアの累積損失は九九年三月で千百十五億円、借入金残高は二千六百二十八億円。うち五六%は主力取引銀行である第一勧業銀行による。今回の社長交代で、金融機関などからの支援を受けやすくした、と見られている。

ADK、ネットサービスを開始

㈱エーディーケイ（ADK、本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）はこのほどネット上に総合エンタテインメントサイト「Zチャンネル」を開設した。www.z-ch.com　iモード用もある。データを入力すると結果が示される①ゴルフのiコンペ、②パチンコのP－ファン倶楽部、③CD発売日などのほびなび、④ダイエット管理のポケットエステなど、六種のサービスを提供する。米国特許のあるサービスもある。会員制。

論潮　台湾での区分

台湾でゲーム場の許可制に関する法律「電子遊戯場業管理条例」が施行され、新たな許可制の下で再スタートすることになった（本紙前号海外ニュース参照）。法制度だけでなく、考え方や社会の仕組みが日本と異るため分からないことが多いが、①益智類（教育的なもの）、②鋼球類（パチンコ）、③娯楽類（その他の遊技機）と遊技機が分類され、実際にはそれぞれの遊技機について三分類のどれに該当するかが審査されるらしい。

しかし、鋼球類はなんとか想定できても、益智類と娯楽類とを分ける基準をどうしているのか、大いに気になるところである。そこで今年三月に経済部の審査を通過した遊技機を見ると、益智類の十二機種として「ダンスダンスレボリューション・サードミックス」、「ビートマニア・フィフスミックス」、「ワールドキックス」、「ストライカーズ1945プラス」、「餓狼－マーク・オブ・ザ・ウルブス」、「パズルボブル」、「ラリーポイント2」、「おどって！ピカチュウ」など日本製と思われる製品名を見つけることができた。

一方、審査済みの娯楽類十八機種には、およそ日本製AM機の製品はまったく見当たらない。電光点滅式ルーレット機やスロットマシン、ビンゴ、競馬ゲームなどでゲーミング機、と思われる。そうであれば、益智類とは普通のAM機、娯楽類とは、メダルゲーム機を含むゲーミング機ということになり、日本より進んだ法令上の区分をしていることになる。

ゲーム機の先進国、米国ではゲーミング機とそれ以外のAM機とは、スキルの有無などでかなり明確に区分しており、特別に許可されたカジノなどを除いて、一般に厳しく設置運営が禁止されている。しかしそれでも、違法すれすれのグレイ（灰色）機がある。

日本でもこれらの点について研究が望まれるが、そういう動きはない。業者同士が自分の利害を優先していては、とても研究などできない。

人事異動

大阪サービス・ゲームス
（4月14日）会長（社長）松居袈裟子▽社長（専務）松居慶真

アトラス
（3月31日）退任（取締役）畠山賢一

アピエス
（3月31日）退任（取締役）畠山賢一

ムーシステム
（4月1日）代表取締役、アトラス取締役横山秀幸▽退任（社長）松木邦介

ジャレコ
（4月28日）総務部長、法務室長久山博文▽機構改革＝法務室を総務部法務室とする

日本コンラックス
（5月1日）営業統括兼海外営業本部長（営業本部長）常務小田武勝▽営業本部長（開発技術本部長）取締役代高田豊▽管理室長（事業計画推進室長）同田村正之

コナミコンピュータエンタテインメント大阪
（5月12日）業務推進部法務室長、竹内弘行
▼機構改革＝業務推進部に法務室を新設
（6月29日）監査役、大阪コナミ常務管理本部長城泰一

ラウンドワン
（6月29日）常勤監査役（取締役経理部長）荻原正孝▽退任（常勤監査役）前河義男

テクモ
（6月20日）退任（監査役）山中武一

ハピネット
（6月23日）最高財務責任者、副社長兼執行役員経営本部長藤井恒雄▽副社長兼最高情報責任者（常務eバックオフィス推進部リーダー）執行役員流通システム推進本部長作田隆▽同兼執行役員（専務執行役員）トイ&ライフ事業部長玉川勝之助▽常勤監査役（内部監査室リーダー）金子弘▽監査役、高石義一▽同（顧問）磯英治▽退任（取締役）中田守保▽同（常勤監査役）松岡礼吉▽同（監査役）滝口宗治▽同（同）浅古有寿

ソニー
（6月29日）代表取締役・執行役員会長（社長）CEO出井伸之▽同・執行役員社長（執行役員副社長）COO安藤国威▽同・執行役員副社長（副社長）CFO徳中暉久▽取締役・取締役会議長（会長）大賀典雄▽同・執行役員副会長（副社長）伊庭保▽取締役、森尾稔▽同（同）久多良木健▽監査役、阿部尚文▽退任（監査役）毛利芳甫
▼機構改革＝取締役としての社長、副社長などの役職を廃止、執行役員としてはこれら役職を存続させる

バンダイ
（6月29日）取締役（執行役員）メディア統括部ゼネラルマネージャー柴崎誠

事務所移転

㈱シグマ＝東京都江東区有明三丁目一の二十五、有明フロンティアビルB棟、☎5530－6500、真鍋勝紀社長。国内販売部☎6509、海外販売部☎6523、営業部☎6521。

㈱ツジセル・東京営業所＝東京都渋谷区渋谷二丁目十六番五号、渋谷東京生命館6F、☎3499－6533。

新会社設立

㈱ソキアック＝大阪府豊中市新千里西町一丁目一番八号、第一火災千里中央ビル、☎06－6836－2678、西山隆志社長。

住居表示変更

㈲北陸エンタープライズ＝富山市荒川三丁目一番六号、☎（0764）22－1115。

会社合併

㈱彩京（本社東京、藤本光三社長）は四月二十七日の臨時株主総会で、㈱クラックス（本社福井、笹部恭成社長）を吸収合併することを決めた。クラックスは九一年設立の電子機器開発メーカー。

東京・台場にエンタテインメント施設

「メディアージュ」ICカード式採用

ソニーの子会社、SUEが企画・開発
トーゴとナムコがアトラクション運営

写真は上下とも絵本がテーマの「ワイルドシングス」の一場面

左の写真はTVゲームゾーン「エアタイトガレージ」のようす

ソニー㈱の子会社、ソニーアーバンエンタテインメント㈱（SUE、本社東京、大沢知之社長）は、東京・台場に大型複合エンタテインメント施設「メディアージュ」を四月二日オープンした。

これは台場地区で最大規模の大型商業施設「アクアシティお台場」（四月一日開設）内に設置されたもので、建物は「デックス東京ビーチ」に隣接している。「メディアージュ」はアクアシティ床面積の三分の一に当たる二万七千平方㍍を使用した。フロアは一－六階に分かれている。アトラクション五種類（うち一種類は七月設置）とシネマコンプレックス（十三館）を中心に、飲食・物販二十七店で構成。総投資額約百四十億円、年間売上高百四十億円を見込んでいる。

ソニーでは九九年六月に米国サンフランシスコ、今年一月にドイツのベルリンに映画館中心の複合施設を開設しており、その実績を踏まえ国内にも設置した。なお「メディアージュ」の名称は、人[illegible]アイデア、メッセー[illegible]プトから名付けた造語。

運営面ではプリペイド式のICカードを採用したのが大きな特色。これは「メディアージュファンカード」と呼び、住所、氏名、生年月日を登録して購入。施設を利用すると金額が減少するが、いつでも買い足してカードの金額を追加することができる。映画館と三つのアトラクションはICカードのみ、このほかのほとんどのショップを含む施設は現金との併用で運営している。

左の写真上は通信対戦シューティングゲーム機「クアテルニア」とその画面（上）、左下と下の写真はボウリングのボールを回し画面上で街の道路などをレーンに見立てて巨大な球を転がす「サイバーボウル」

アトラクションはオープン時四種類が設置され、うち三つはトーゴがオペレーターとして参加し委託運営しており、アルバイトを含む二百名のスタッフを配置。もう一つはナムコがテナントとして入り、オリジナル施設を直営している。

トーゴが運営しているアトラクションやゲーム機などは、ソニーの米国子会社であるソニーデベロップメント社製で、それらの主な内容は次のとおり。

「ワイルドシングス」＝米国の絵本作家のモーリス・センダック作「かいじゅうたちのいるところ」をフィーチャーしたウォークスルー型。絵本の世界を巨大な造形で表現。設置面積千四十平方㍍。所要時間十－十五分。利用料金八百円。

「イエローサブマリン」＝三十人の座席全体が映像に合わせて揺れる映像シミュレーター。同名のビートルズの曲とアニメ映画をアレンジしたもの。設置面積八百六十平方㍍。所要時間九分。利用料金八百円。

「エアタイトガレージ」＝異次元空間を演出したTVゲームゾーン（面積千五百平方㍍）で、キャビネットはすべて独持のオリジナルデザインのもの。入場料制（八百円）でほとんどのゲーム機はゲーム料金（二百－八百円）が別途必要。

設置機種は体感ライド（計三十五台）に乗り込み通信により互いに攻撃し合う「バッドランズ」、四チームに分かれて戦う通信シューティングゲーム「クアテルニア」（最多三十二人用）、ボウリングのボールをトラックボールのように操作し、画面上で巨大な球を道路などレーンに見立てたコースに転がす「サイバーボウル」（以上はパソコンゲームソフトと思われる）、ほか日本TVゲーム機四十台を設置。

ナムコ直営アトラクションは「スターアドベンチャー」。これは音楽をモチーフにした回遊型で、「メディアージュ」向けに開発したもの。「ポケットステーション」を情報端末として内蔵したキャラクターを持って巡りながら、ピアノ演奏、作詞、作曲などの課題に挑戦し音楽の修行を積んでキャラをスターに育てていく。赤外線通信機能も搭載しており、客同士のデータ交換もできる。四－六階を使用し面積は約二百平方㍍。所要時間約三十分。利用料金六百円。

なおナムコはキャラクターショップ「ドレミストア」も運営している。

このほか日本コカ・コーラが運営するバンパーカーコーナー（十二台）が七月開設される。

館内には"ヒトラクション"と呼ばれるパフォーマンスをするスタッフも多く配置している。

右の写真はナムコ直営「スターアドベンチャー」の入口部分と内部の一場面

上の写真はアニメストーリー（毎回異なる）を楽しむ映像シミュレーター「イエローサブマリン」、下は通信体感ゲーム機「バッドランズ」

ゲーム場市場　連続5％縮小
遊園地は3年　マイナス続く

余暇開発センター調べ
「レジャー白書00」発表

日本人の余暇活動および余暇関連産業の動向などについて、九九年の調査結果をまとめた「レジャー白書2000」が、㈶余暇開発センター（渡辺弥栄司理事長）から四月二十七日発表された。それによると余暇市場全体は前年比一・四％減と四年連続のマイナス成長となった。ゲーム場市場は五・〇％減と二年続けて縮小した。また遊園地は四・七％減、カラオケボックスも六・二％減といずれも三年連続して縮小。一方家庭用TVゲーム分野は一・四％の伸びを示した。以下にAM業界関連について、同白書の主な内容をまとめた。

「レジャー白書」は余暇開発センターが余暇に関する調査、分析をまとめ、毎年この時期に発表してきているもの。今回で二十四回目となる。

九十種目の余暇活動を対象に、①スポーツ（二十八種目）、②趣味・創作（三十種目）、③娯楽（二十種目）、④観光・行楽（十二種目）と四部門に分類し、各部門および種目ごとに調査、分析している。

ゲーム場関係は娯楽部門の中の「ゲームセンター・ゲームコーナー」、家庭用TVゲーム関係は同「テレビゲーム・ゲームソフト」、業務用カラオケ関係は同「カラオケボックス・ルーム」、また遊園地・テーマパーク関係は観光部門の「遊園地・レジャーランド」の種目として分類している。

調査は、全国の十五歳以上の男女四千人を対象に、各種目への年間参加回数や消費などについてアンケート方式で昨年十二月実施した。有効回収数は三千二百七十七（回収率八一・九％）となったが、地方での調査サンプルを修正し集計上の回収数を三千四百二十六としている。これに総務庁の推計による十五歳以上の人口一億八百九万人を掛け合わせ、市場動向を推計した。またこれとは別に、主な余暇関連産業の事業所にアンケート調査し、経営動向などをまとめている。

九九年の余暇市場全体の規模は七十八兆五千六百五十億円で、前年比一・四％縮小した。九五年まで拡大してきたのが九六年に微減、消費税が五％に引き上げられた九七年から二年間は大きく落ち込み、九九年は減少率が鈍化したものの四年連続マイナス成長となった。

九九年の国民総支出（名目）は五百兆八千五百五十三億円で前年比一・〇％減、民間最終消費支出（名目）は三百六兆七千八百九十六億円で〇・七％増となっている。これらに比べると余暇市場の落ち込み率は大きく、またそれらに占める余暇市場の割合もそれぞれ数ポイント低くなった。

同白書では、「長引く不況で将来への不安が時間的、精神的なゆとりを失わせ、余暇活動への参加や消費も低調となり売上高も減少したが、落ち込み率は鈍化した。また同一業界内で勝ち組と負け組に二極分化する傾向にあり、その格差が年々広がりつつある。若者のレジャー需要が縮小する中、これに十分対応しきれていない業界も多い」と分析している。

人口は微増、消費微減

ゲーム場分野の市場については、五千五百三十億円で前年比五・〇％減となり、二年連続のマイナス成長となっている。

ただし同白書では今回、九六－九八年の推計値を見直し底上げしており、その結果、前回まで三年連続減少だったのが九六、九七年が増加に修正されているが、その理由についての説明はない。

この修正をもとにこれまでの推移を見ると、新風営法施行の八五年から三年間下降線をたどり、八八年から回復に転じて五年間上昇を続けたが、九二年をピークに減少傾向を続けている。九五年からやや回復し横ばいを続けたものの、九八年から再び下降し九九年は九一年の市場規模まで縮小した（左のグラフ参照）。

同白書では、「家庭用TVゲームの高度化がゲームセンターのTVゲーム機離れを招き、苦戦を強いられている。前年までは音楽ゲームの人気である程度カバーできたが、九九年はヒット作不在でさらに厳しい状況となり、とくにライトユーザーが遠ざかっている。集客のために家庭用TVゲームとのデータ相互乗り入れ、インターネットや携帯電話との連携など、さまざまな取り組みが見られる。一方、郊外型の大型SCのほとんどにゲームセンターが併設され、しかも大型化が顕著である。大手企業では中小規模店を閉鎖していく計画もある。またナムコがバリアフリー・エンターテイメント施設を設置するなど、新しい試みも見られる」と分析している。

次にゲーム場の参加人口（年間一回以上）については、二千五百万人で前年比四・六％増加した。

その推移を見ると、九四年まで増え続けてきたのが九五年に減少、九六年はシールプリント機で客層を広げ過去最多となったが、九七－九八年は減少、九九年に少し戻した（下のグラフ参照）。

これに伴い、余暇活動全体に占める参加人口の割合を示す参加率も二三・一％（前年二二・二％）と少し増えた。

しかし年間の参加回数は一人平均十二・二回（前年十二・六回）、消費額は八千八百円（同一万五百円）で一回当たり平均七百二十円（同八百三十円）と、いずれもわずかだが減少した。ゲーム人口はやや増えたが、ゲーム場へ行く回数と消費額が微減となった。

同白書では、「ここ数年は微増減を繰り返しているが、長期的にはほぼ横ばいの参加率を維持しており、活動状況は低調である」としている。

参加人口の全体に占める男女別参加率は男性が二五・四％で横ばい、女性は二〇・九％と少し増えた。

年代別の割合では、男女とも十－二十代に集中しているのは従来と変わらないが、三十代で男性が減り女性が大きく増えたのがひとつの特徴。とくに女性はすべての年代で増加した（**次ページの棒グラフ参照**）。

なお地域別の参加率では、ここ数年最も高かった千葉県が低下し、神奈川県と北海道が伸びて同率（有効回答数の二九・五％）でトップとなった。前年より伸びたのは東京、埼玉、新潟、愛知など。逆に低下したのは千葉のほか静岡、岐阜、京都、滋賀、大阪、兵庫、福岡などとなっている。

家庭用TVゲーム

一方、家庭用TVゲーム・ゲームソフト（パソコン用を除く）の市場規模は七千五十億円で、前年比一・四％増となった。これまでマイナス成長となったのは八七年、九四年、九八年の三回で、それも大きな落ち込みではなく堅調な推移をたどってきている。

同白書では、「ゲーム機本体の売れ行きは落ちているが、ゲームソフトの発売タイトル数の増加がその落ち込みをカバーした。またゲームソフトをインターネットや携帯電話を使って配信しようと、業界各社が取り組んでいる。『iモード』のゲームコンテンツには七十万件以上の契約件数がある」と解説している。

参加人口は三千二百四十万人で前年比〇・九％増となった。九六年以降は三千二百万人台を維持し、ほぼ横ばいとなっている。

参加率は三〇・〇％でこれもここ四年間あまり変動はない。男女別に見ると男性は減少傾向にあり、女性は少し増えた。

年代別では男女とも十代が最も多く、男性の十代と女性の三十代が大きく伸び、男性の四十代が低下した。

年間平均活動回数は四十二・四回（前年三十九・六回）に増え、余暇活動九十種目の中でも上位に位置づけられる。しかし年間平均消費額は一万五百円（前年一万二千二百円）と減少し、前年は伸びたものの九二年以降の基調は微減傾向にある。

地域別参加率では、神奈川、千葉、埼玉、兵庫の順で高く、そのほかの地域ではそう大差なく全国的にも安定している。

余暇市場の推移（億円）

	92	93	94	95	96	97	98	99年
家庭用TVゲーム・ゲームソフト	6,320	6,550	6,500	6,740	6,980	7,100	6,950	7,050
ゲームセンター・ゲームコーナー	6,000	5,800	5,710	5,780	5,950	5,960	5,820	5,530
カラオケボックス・ルーム	4,610	5,530	6,010	6,340	6,600	6,400	5,790	5,430
遊園地	6,140	5,850	5,670	5,590	5,620	5,420	5,080	4,840

余暇活動の参加人口の推移（万人）

	92	93	94	95	96	97	98	99年
カラオケボックス・ルーム	5,360	5,810	5,890	5,850	5,690	5,630	5,270	5,060
遊園地	3,960	4,080	3,930	3,710	3,660	3,560	3,560	3,290
家庭用TVゲーム・ゲームソフト	2,680	2,990	2,850	3,020	3,200	3,230	3,210	3,240
ゲームセンター・ゲームコーナー	2,270	2,410	2,440	2,390	2,520	2,500	2,390	2,500

遊園地分野の市場

遊園地、テーマパーク分野の市場は四千八百四十億円で、前年比四・七％減となり三年連続のマイナス成長となった。

これまでの推移を見ると九二年をピークに下降線をたどり、九六年にやや回復したものの縮小傾向が続いている。

同白書では、「特に夏期の悪天候の影響で入園者数が落ち込んだところが多い。設置施設では、スリルライド依存からの脱却として、客同士のコミュニケーションを促進するお化け屋敷やスポーツアトラクションなどが増え、安定した人気となっている。東京ディズニーランドの入園者数は微減となったが、グッズ販売を含めると売上げはほとんど落ちておらず、高齢者向けサービスなども効を奏した」としている。

参加人口は三千二百九十万人で前年比七・六％減、参加率も三ポイント低下した。いずれも九三年をピークに下降線をたどってきており、九九年は過去最低となった。

参加率の男女別では、これまで同様に女性が男性を上回り、その割合もほとんど変わっていない。年代別では男女とも三十代が多い。女性の十代と男性の十－二十代が大きく減少した。

年間の平均活動回数は三・二回で横ばい、年間消費額は一万九千二百円（前年一万九千六百円）と少し減少した。参加人口と消費額がともに年々減少し、また今後も参加したいという参加希望率も低下しており厳しい状況にある。

なお地域別参加率では神奈川、岐阜、千葉の順で高い比率を示しているが、前年に比べると神奈川以外はほとんど伸びておらず、とくに新潟、静岡、愛知などで大きく低下した。

カラオケボックス

業務用カラオケ分野のうちカラオケボックス・ルームの市場は、五千四百三十億円と前年比六・二％減少し、三年連続のマイナス成長となった。この分野でも前年の推計値が見直され少なく修正されたが、減少傾向に変わりはない。九六年まで順調に拡大を続けていたが、九七年から下降線をたどっている。

同白書では、「若年層のカラオケ離れが進行しており、利用者数、客単価、施設数ともに減少している。ルームでは単に歌うだけでなく、振り付けやダンスをしながら、グループで盛り上がることができるシステムが人気を呼んでいる。また新しい飲食空間と位置づけてメニューを充実させたり、ルーム内でカルチャー講座を開くなど、カラオケ以外のレジャーを取り込んだ複合形態も見られるほか、高齢者向けのサービスなどを行なっているところも多い」と分析している。

参加人口は五千六十万人で前年比三・九％減となり、参加率も四六・八％と低下した。参加人口、参加率とも、市場規模が縮小し始めた九七年より前の九五年からすでに下降線をたどってきている。それでも余暇活動九十種目の中で四位の参加人口を維持している。

参加率の男女別では男性が女性より高いのはこれまでと変わらないが、男女とも低下した。年代別に見ると、男性は二十代、女性は十代の利用者が多い。うち女性の三十代が減ったのが目立つ。

年間平均活動回数は九・一回、平均消費額一万三千五百円といずれも前年比で減少した。この分野はすべての調査項目において、過去九年間で最低となった。

以上の分野のほか、AM施設との複合型が増えている**ボウリング場**の市場については、九三年をピークに下降線をたどり、九九年は千二百億円で前年比一七・八％減と大幅に縮小し、八二年並みの水準になった。

参加人口は三千三十万人と前年比一九・二％減少した。九三年をピークに増減を繰り返しながら減少傾向にある。参加率も同じ傾向をたどり、九九年は大きく低下した。年間平均活動回数は四・七回で横ばいだが、平均消費額は前年比一一・六％減の八千四百円となった。

同白書では、「ボウリング場数は微増傾向にあったのがついに減少に転じた。しかし供給過剰感は依然として強い。一人の参加一回当たりの利用ゲーム数に大きな変化はないが、参加人口が激減し、平均来場回数も大幅減となり、値下げ競争によりゲーム単価も下落している。一方ボウリング場チェーンのラウンドワンは、ゲームセンターやビデオ店など若者向けの施設を複合し、ボウリングを複合レジャーのひとつとして位置づけながら売上げを伸ばしている」と説明している。

業界天気は〝大雨〟続く

余暇産業の事業所へのアンケート調査の結果は「業界天気図」としてまとめている。

これは余暇関連サービス産業十七業種を対象に二〇〇〇年二月に実施したもので、三千百二十七ヵ所の事業所からの回答を集計し、利用客数、売上高、利益、収支の現状と予測、経営上の問題点などを分析している。

実績と見通しを天気記号で表し、◎＝三〇－一〇〇％増、○＝一〇－二九％増、⦶＝五％減－九％増、◑＝六－二九％減、●＝三〇－一〇〇％減を示している。

ゲーム場オペレーター（百三十六事業所）は、九九年実績→二〇〇〇年予測について、客数、売上げ、利益とも●→●、収支は◑→◑でマイナスが続き、総合すれば●→●と大雨の厳しい状況がさらに続くとしている。

一事業所の九九年の平均売上高は四億八千六百万円で、平均客単価は千円となっている。客単価についてオペレーターのうち七四％が前年と比べ「減少」、一六％が「変わらない」、四％が「増加」と回答した。

経営上の問題点としては（複数回答）、「他の同業施設との競争の激化」を挙げたのが三九・七％と最も多いが、前年（五〇・九％）に比べるとかなり少なくなった。次いで「設備費・運営費などの増加」が三八・二％と増えている。続いて「資金不足・借入難」が三二・四％、「料金改定が難しいこと」が二六・五％となっている。

遊園地分野（百五十五事業所）については、九九年実績→二〇〇〇年予測が客数は●→⦶、売上げ●→◑、利益◑→⦶といずれも上向きになるとしているが、収支は●→●で大雨が続くとし厳しい状況は変わらない。

九九年の各事業所の年間平均売上高は七億六千四百万円、平均客単価は二千円で事業所のうち五一・六％が「減少」、三五・五％が「変わらない」、一〇・三％が「増加」と回答している。

遊園地の経営上の問題点として最も多くの事業所が挙げたのが「時間帯、曜日、季節による利用客の偏り」で、前年より少し増えた。次いで「他の同業施設との競争の激化」「人件費コストの増加」があるが、これらはいずれも減っている。また「設備不足」が大幅に増えたのが目立つ。

カラオケボックス（百五十六事業所）は、客数、売上げ、利益、収支がすべて●→●と大雨で厳しい経営状況が続いている。

年間平均売上高は六千六百万円、客単価は千六百円で事業所の七割が減少したと回答、二六％が低下したまま変わらないとしている。

経営上の問題点は、同業施設との競争、時間帯や曜日による客数の偏り、料金改定の難しさなどを挙げている。

ボウリング場（二百三十六事業所）についてもカラオケと同様、売上げや収支などすべて●→●としており、年間平均売上高は一億八千五百万円、平均客単価は一万五千円。経営上の問題点は、時間帯や曜日などによる客数の偏りを挙げた事業所が最も多い。

性・年代別余暇活動参加率の特徴（99年）（％、各欄 男／女）

	男 女	10代	20	30	40	50	60以上
ゲームセンター・ゲームコーナー	25.4／20.9	58.3／46.3	52.4／49.1	37.8／34.7	21.8／14.9	4.2／3.2	2.3／2.1
家庭用TVゲーム・ゲームソフト	35.4／24.8	75.9／56.8	63.4／46.7	49.6／42.1	33.1／21.7	12.3／6.8	7.8／4.4
遊園地	28.3／32.4	23.7／46.9	29.7／51.3	53.1／54.7	34.6／27.2	14.6／14.9	14.7／15.8
カラオケボックス・ルーム	49.4／44.3	56.8／72.7	65.7／68.1	52.9／42.3	50.2／43.8	47.7／39.5	31.9／24.4

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス　5月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ダークシルエット・サイレントスコープ　2（コナミ）	9.18
2	サイレントスコープ（コナミ）	8.50
3	ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ）	7.83
4	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	7.62
5	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	7.45
6	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.07
7	サイト4（アタリゲームズ）	7.02
8	エリア51（アタリゲームズ）	6.92
9	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	6.91
10	ガントレットレジェンド（アタリゲームズ）	6.89
11	バーチャコップ　2（セガ社）	6.80
12	NBAショータイム（ミッドウェー）	6.74
13	ゾンビリベンジ（セガ社）	6.71
14	ブリッツ99（ミッドウェー）	6.62
15.	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	6.60

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	9.11
2	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.44
3	ホームランダービー・ピッチャーズデュエル（IL）	8.25
4	クレージータクシー（セガ社）	8.17
5	タイムクライシス　II（ナムコ）	8.07
6	オフロード・サンダー（ミッドウェー）	8.05
7	クライシスゾーン（ナムコ）	8.00
8	イビルナイト（コナミ）	8.00
9	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	7.93
10	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	7.92
11	ローリング・エキストリーム（ガエルコ／ナムコ）	7.80
12	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	7.71
13	エアーコンバット22（ナムコ）	7.67
14	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.50
15	バスフィッシング（セガ社）	7.43

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	9.58
2	ディアハンティングUSA（サミー）	8.50
3	スポーン（カプコン）	7.75
4	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	7.70
5	NBAショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.53
6	ライデン〔雷電〕ファイターズ　2（セイブ開発／ファブテック）	7.47
7	デッド・オア・アライブ　2（テクモ）	7.43
8	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	7.41
9	NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.32
10	ストライカーズ1945パートIII（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.18
11	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ）	7.17
12	ストリートファイター3・サードストライク（カプコン）	7.10
13	キング・オブ・ファイターズ・ミレニアムバトル（SNKネオジオ）	7.10
14	ストライカーズ1945プラス（彩京／SNKネオジオ）	7.07
15	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.00
16	ダイナマイトコップ（セガ社）	6.82
17	メタルスラッグ　3（SNKネオジオ）	6.78
18	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.76
19	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	6.68
20	ストリートファイター　EX2（カプコン）	6.64

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガピンボール）	7.86
2	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.85
3	スターウォーズ・エピソード1（ウィリアムズ）	7.79
4	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.69
5	スターシップトルーパーズ（セガピンボール）	7.67
6	カクタスキャニオン（ウィリアムズ）	7.40
7	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.25

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

SKジャパン、3月期　連結で50％増益　東京営業所開設で効果

㈱エスケイジャパン（本社大阪、久保敏志社長）は五月十二日、三月期決算（連結、単独とも）を発表、大幅増収増益とした。子会社はファンシーグッズ専門店などを販売先とする㈱サンエスのみ。

今年三月期の連結売上高は前年比一六・一％増の五十億三千万円、経常利益は三四・三％増の四億四千三百万円、最終利益は五一・〇％増の二億四千二百万円だった。

部門別売上高は、AM業界向け（景品）が一四・三％増の四十二億二千四百万円、ファンシー業界向けが二六・六％増の八億五百万円だった。いずれも東京営業所を開設したことで増やした。

二〇〇一年三月期の連結売上高は五十六億千六百万円、経常利益は四億五千五百万円、最終利益は二億六千六百万円と増収増益を予想している。

単独決算では今年三月期の売上高は一一・七％増の四十三億四千万円、経常利益は三四・三％増の四億三千六百万円、当期利益は五二・二％増の二億三千九百万円だった。

二〇〇一年三月期では売上高四十七億五千万円、経常利益四億五千万円、当期利益二億五千六百万円を見込んでいる。

KCEO、3月期　26タイトル開発　コナミ、プロ野球で独占権

㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（本社大阪、樹下国昭社長）は五月十一日、今年三月期決算（単独のみ）を発表、大幅増収増益とした。子会社はなく、連結決算はない。親会社コナミは六五・二％を所有している。

三月期の売上高は前年比四〇・五％増の三十四億八千五百万円、経常利益は二九・三％増の十二億五千五百万円、当期利益は四五・六％増の六億七千七百万円だった。

家庭用ゲームソフト開発が主な業務で、野球、サッカーなどスポーツゲーム開発を強化した。今年一月にネットワークコンテンツ事業部を開設、二月からインターネット上に第一作「ウェッブ・パワフルプロ野球ホームラン競争」を配信した。N64用十二タイトル、PS用六タイトル、GB用七タイトル、DC用一タイトルの計二十六タイトル開発した。

二〇〇一年三月期は売上高六十四億百万円、経常利益十三億四千六百万円、当期利益七億二千二百万円と増収増益を見込んでいる。八月三日付で社名を「KCEO」に変更する。

なお、コナミはこのほど、プロ野球のデータ使用権に関し㈳日本野球機構とライセンス契約を結んだことについて説明した。それによると、九九年四月にコナミへの許諾を他の開発メーカーに野球機構が通知。今年四月からコナミが独占権を得た。他の開発会社にはサブライセンスを交渉している。

シーパラダイスで　4種の施設導入　「ラストパニック2」など

横浜八景島シーパラダイス（㈱横浜八景島経営）はこのほど四種類のアトラクションを設置、三月十八日営業を開始した。これは同園の〝ミレニアム企画〟の一環として導入したもので、いずれも期間限定で運営する。

うちメインはホラーハウス「ラストパニック2」（ドリームメーカーズ製）で、昨年設置した洋風お化け屋敷の内容を一新し全面リニューアルした。二~六人が一本のロープを持って進んでいくと、いろいろな仕掛けやアクターによる演出がある。所要時間八分。利用料金六百円。来年一月八日まで営業。

このほか氷の世界を六シーン構成で体験させる「カチンコチン」（同、三百円、今年十月末まで営業）、フリーズフレームジャパンが納入し来年三月まで営業するウォークスルー型「スペースラビリンス」と映像シミュレーター「アミューズビジョンライド」を設置した。

DCネットワーク上で　ゲーム大会開催　3百万円相当の賞品用意

セガ社は家庭用「DC」のネットワークゲームで三百万円相当の賞品を用意して大会を開催する、と五月二日に発表した。

DC用ゲームソフト「ぐるぐる温泉ぷち」の中のカードゲーム「大富豪」で、大会参加登録してネットワーク対戦するというもので、期間は五月二十六日から六月十八日まで。参加は無料。

賞品は一位が十万円相当、二位が五万円相当、三位が二万円相当などとなっており、総額で三百万円相当としている。

セガ社ではこの大会で十万人が参加できることから、家庭用で世界最大規模のネットワークゲーム大会になるとしている。

「ぐるぐる温泉ぷち」は九九年九月発売の「あつまれ！ぐるぐる温泉」を「ドリームパスポート3」によってカスタマイズしたバージョン。「大富豪」とその他カードゲーム、麻雀ゲームがあるが、大会では「大富豪」のみを対象にする。

「ラストパニック2」の一場面から

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

セガUSA社が　製品情報サイトを開設　発表では、「初の業務用イーコマース」

セガ社の米国業務用子会社、セガ・エンタープライゼスUSA社（サンフランシスコ、アラン・ストーン社長）は四月二十五日、業務用ゲーム機業界で初のイーコマース（電子商取引）サイトを開設した、と発表した。

製品情報を提供するもので、ディストリビューター網を通じて販売するこれまでの方法は変えないので、実質的にはイーコマースサイトではなく、製品情報サイトだと考えられている。www.segaarcade.com.

このサイトでは、セガUSA社が扱うTVゲーム機など製品のカタログをPDF形式で示され、プリントもできる。それぞれのゲーム画面や、本体の写真も示され、また実際のプレイ画面（映像と音声）も示される。

製品を買うため、近くのディストリビューターを見つけるためのページ、そして掲示板などもこのサイトにはある。

しかし、イーコマースというのはインターネットを通じた商取引なので、これには当らない。ストーン社長も、従来の販売方法を否定するものではなく、むしろ支援するものであり、製品情報サイトとしてとらえたほうがいいと説明している。

今や日本でも新品の自動車がイーコマースで売れるようになっているものの、業務用ゲーム機となると米国でもイーコマースでの直販がなかなか実現しないものらしい。

しかし、ハウェル・アイビーCOO代理は、「イーコマース販売により、われわれの顧客（つまりオペレーター）はいつでもどれでも自由に買うことができるようになった」と語っている。

一方、家庭用のセガ・オブ・アメリカ社（SOA、サンフランシスコ）は四月二十五日、子会社セガ・オブ・アメリカ・ドリームキャスト社（SOAD）のピーター・ムーア上級副社長が社長兼COOに昇格した、と発表した。

これに伴いSOAD社では、豊田信夫氏がコンテンツ戦略担当執行副社長に、クリス・ギルバート氏が販売、マーケティング担当執行副社長に、ニール・ロビンソン氏がサードパーティー開発担当副社長になった。うち豊田氏は八九年にSOA入社、執行副社長を務めてきた。

イリノイピンボール社　メーカー目指す　収集家のカニンガム氏が

フリッパーメーカーはスターンピンボール社だけになった米国で、このほどイリノイ・ピンボール社（イリノイ州ブルーミントン、ジーン・カニンガム社長）が設立された。その一作目「ピンボールプール」は今夏にも出荷される予定になっている。

カニンガム氏の本業は不動産屋だが、ピンボールゲーム機の収集家として二十七年間のキャリアを持ち、千二百台のピンボール機を二つの建物に保管していることでも知られる。

昨年ミッドウェー社がウィリアムズ／バリーのフリッパー製造部門を閉鎖した際、カニンガム氏はその権利を買い取ろうとしたが、ミッドウェー社は売らなかったという。カニンガム氏によると、アルビンG社（九一-九四年）の「ミステリーキャッスル」と、カプコン・コインオプ社（フリッパー製造は九五-九七年）「ピンボールマジック」、「ブレイクショット」など計七タイトルに関する知的所有権を持っている。

またカニンガム氏は、カプコンピンボールのスペアパーツも扱っており、その権利も持っている。カニンガム氏は下請けメーカーを使って、フリッパーを製造する、その際できるだけプレイヤーのだれもがなじめる製品を低コストで作っていきたい、としている。

イリノイピンボール社は当面、少量生産で進めるので、価格は高くなるが、数多く出れば当然安くなるとしている。

一方、ウィリアムズ／バリーのフリッパーを開発してきた旧ウィリアムズ社のデザイナー、パット・ローラー氏が、新たにパットローラー・デザイン社（イリノイ州マレンゴ）を設立した。ローラー氏はフリッパー「ファンハウス」、「アダムスファミリー」の開発に携った。新会社設立には、同僚だったジョン・クルシュ氏、ルイス・カシャーズ氏も加わった。

パットローラー・デザイン社は、今秋にもアーケードゲーム機を出荷できるという。同社は将来フリッパーを作らないとはしていないが、当面はフリッパーではないエレメカ・アーケードゲーム機を開発していく。

ミッドウェー社　四半期決算悪化　業務用、家庭用ともに

米国ミッドウェーゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は四月二十六日、三月までの第三・四半期決算を発表。前年同期比で減収赤字となったが、九カ月分では増収増益になった。

売上高は前年同期比三一・六％減の五千四百九十四万ドル、純損失は千百四十八万ドル（前年同期は百五万ドルの利益）だった。

部門別売上高は、業務用が三〇・七％減の二千八百四万ドル（うち完成品は三九・五％減の二千二百二十一万ドル）、家庭用ゲームソフトは三三・五％減の二千六百九十万ドル（うちPS用は一二・八％増の千四百七十六万ドル）。

業務用の不振は市場の低迷によるもので、今回が特別というわけではない。しかし家庭用はこれまで伸ばしてきただけに落ち込みは激しい。これは「PS2」などの発売を前にして、家庭用市場が後退しているため、と見られている。

なお開発子会社、ミッドウェーウェスト社（旧アタリゲームズ社）の開発担当副社長だったマーク・ピアース氏が四月中旬に退社した。

SNK、米国子会社新設　家庭用引き継ぐ　業務用はアップル社に代理権

SNKは四月一日付で米国子会社、SNKエンタテインメント社（ロサンゼルス、田中光浩社長）を設立。既存のSNKオブ・アメリカ社から家庭用販売業務を引き継いだ。北米と南米での「ネオジオポケット・カラー」、PS／DC用ゲームソフトの販売を担当する。

業務用「ネオジオ」などについては、すでにSNKオブ・アメリカ社の手を離れ、SNK本社が北米と中南米各国での代理店を直接担当している。うち米国については、これまで「ネオプリント」を販売代理してきたアップル・フォトシステム社（本社ニューヨーク、アレン・ワイスバーグ社長）が業務用「ネオジオ」を含めた代理店となった。

これに伴い、SNKオブ・アメリカ社の販売担当者、ティム・ジャクソン氏は、アップル・フォトシステム社に移った。

SNKオブ・アメリカ社は、業務用と家庭用の業務から外されたことになる。

英国でアトラクション開発会社

ゲーム場向けアトラクションの開発メーカーが英国に誕生。その開発責任者に、ケビン・ウィリアムズ氏が就任した。新会社、インスカー・エンタテインメント社（ロンドン、ベノアール・ド・ムーミン会長）が今年初めに設立され、欧州で初めてのビジネスに挑戦することになる。

新会社は、家庭用ゲームソフトメーカーのインフォグラムズ・エンタテインメント社を擁するフランスのインターラクティブ・パートナー社が中心となり、フランスの業務用ゲーム機販売業者であるアブランシェ社の協力を得て設立された。このためアブランシェ社の大株主、ソフィーロ社がインタラクティブ・パートナー社と提携した。

ケビン・ウィリアムズ氏は、ディズニークエスト社のアトラクション開発を手がけたことがあり、九九年一月から米国アンジェルスタジオ社で業務用「サベジ・クエスト」と、ゲームワークス社用アトラクション「スカイパイレーツ」の開発を担当した。

JPM社買い取りを　コナミが交渉中　96年以来セガ社子会社

英国のAWP機メーカー、JPM社をコナミが買い取ることで、コナミとセガ社が交渉中であることが、欧州で四月下旬以来話題になっている。すでに両社は合意したという話もあるが、正式発表はまだない。

JPM社はフルーツマシンと呼ばれる射幸遊技機、AWP機の有力メーカーであるが、セガ社が九六年四月に買収し、SGEホールディングス社（旧セガゲーミング・ヨーロッパ社）の下に、JPM社グループを置いた。

JPM社売却のうわさは昨年から強まっていたが、欧州の子会社で利益を生む唯一の会社なので売却しないと、セガ欧州担当者は力説していた。

コナミはゲーミング機分野に力を入れており、買収する可能性が強い。

International Trade Show

Show	Date
AALARA'00 (Gold Coast, Queensland, Australia)	May. 22-25
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	June 28-July.1
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 10-13
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
FER-Interazar'00 (Madrid, Spain)	Sept.27-29
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Enada'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 17-19
ATEI & ICE (London, UK)	Jan. 23-25
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11

話題のマシン

カプコンから「CPSⅡ」
火星軍との攻防
「マーズマトリックス」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「CPSⅡ」第三十一弾として、タクミコーポレーション開発TVシューティングゲーム「マーズマトリックス」が六月六日発売となる。

これは近未来の火星を舞台に、地球連合軍と火星軍との攻防を展開するもので横画面、縦スクロール。八方向レバーと一つのボタンで多彩な攻撃ができる。

ボタンの連打でショット攻撃を行ない、アイテムのキューブを取るごとに攻撃力がレベルアップしていく。少し間隔をおいて押すと中間距離までの敵を貫通するレーザーを発射。また画面下部のゲージにより緊急回避バリアや、ゲージを全部消費して放つ最も強力なボンバーなどを使うこともできる。

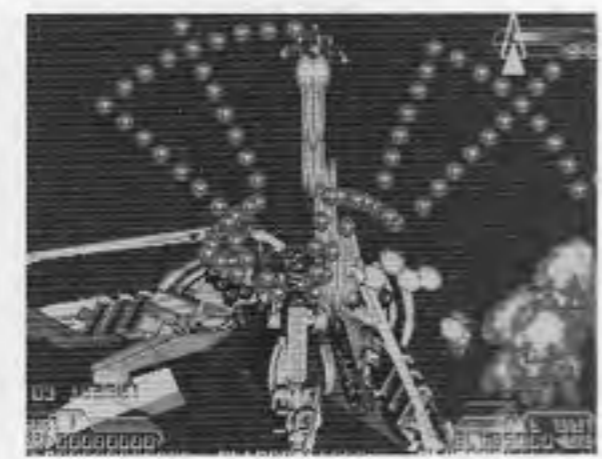
同ゲームに限り交換用ゲーム基板の販売はしないため、価格を値下げし、マザーボードとのセット販売のみでOP価格十二万八千円。

マーズマトリックス

セガ社から映画モチーフのCGゲーム
ポッドレースを
「スターウォーズ・レーサーアーケード」

スターウォーズ・レーサーアーケード（DX）

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CG高速飛行ゲーム機「スターウォーズ・レーサーアーケード」が六月上旬発売となる。

これはルーカスフィルムの映画「スターウォーズ・エピソード1」に出てくる「ポッドレース」をモチーフにしたもの。映画と同じように左と右のジェットエンジンの出力を調節する左右のスロットルレバーを操作し、二つとも前へ押すと前進、手前に引くとスピードが落ち、片方だけ引くと引いた方向へ曲がる。また右側のブレーキレバーで急ブレーキ、中央のブーストボタン（使用回数制限がある）で一定時間加速し続ける。

四コースから選択。うち二つのコースは映画と同じシーンが展開、あと二つはオリジナルコース。レースで制限時間内での完走と一位をめざす。

視点切り替え可能。最大四人まで通信プレイができる。コンティニュー機能はない。五十インチプロジェクター式DXタイプで標準価格百九十七万五千円。なお二十九インチブラウン管搭載のツインタイプも発売となる。

コナミの音楽ゲーム
独自設定機能も
「ドラムマニア 2nd MIX」

ドラムマニア・セカンドミックス

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVドラムシミュレーションゲーム機「ドラムマニア・セカンドミックス」が三月下旬発売となった。

これは新しい曲やモードを追加したバージョンアップ版。新曲は洋楽、邦楽のヒット曲とオリジナル曲を含めた二十曲で、これに前作のものを合わせた五十四曲を収録している。

またスタート時の特殊入力により、グラフィックの変化、伴奏のボリューム調整、譜面モードの変化などさまざまな設定ができるカスタマイズ機能を追加。この機能の内容は同社ホームページで順次公開する。イージーモードも設定した。「ギターフリークス・サードミックス」とのセッションプレイも可能。価格百二十四万円、改造キット三十四万八千円。

ホープ／バンプレスト
シリーズ3作目
定置型「にこにこドラえもん」

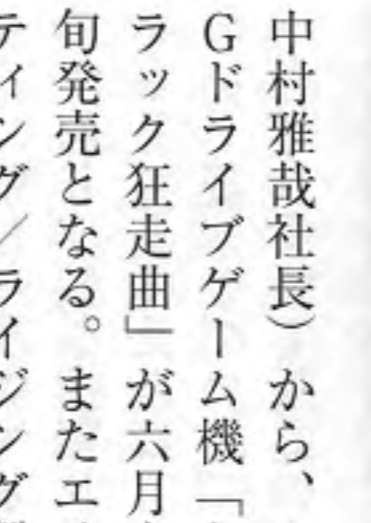
㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）のOEMによる定置型乗物機「にこにこドラえもん」が、同社と㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槙太社長）から三月末に発売となった。

これは内部に入って乗るタイプの〝にこにこ〟シリーズ三作目となるもので、〝ドラえもん〟をデザインした従来より小型のキャビネット。

二人乗りで内部にそれぞれが回せる二つのハンドルとボタンを設置し、操作するとキャラクターの音声が出る。動きは左右への半回転。ドラえもんの口の部分が窓になっている。終了後カードを払い出す。OP価格百六十万円。

にこにこドラえもん

話題のマシン

ナムコから「トラック狂走曲」
デコトラを運転
エイティング「ブレイブブレイド」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGドライブゲーム機「トラック狂走曲」が六月中旬発売となる。またエイティング／ライジング製TVシューティングゲーム「ブレイブブレイド」が、五月二十四日発売となる。

「トラック狂走曲」は派手な絵や電飾で装飾したデコレーショントラックの運転ゲームで、キャビネットの座席が高く前の画面をやや見下ろす感じで、直径約五十センチのカバー付き大型ハンドルを操作する。またブレーキ、アクセル、シフトレバーのほかホーンも使用。ホーンを鳴らすと前を走っている他車が左へ寄って道を譲ってくれる。

最初に性格診断テストがあり、その結果により四タイプのトラックとキャラから自動的に一タイプが選ばれる。海岸線、港町、峠、高速道路、市街地の五ステージ構成で各ステージで制限時間内に目的地に着けば次のステージへと進む。

途中、直角コーナーや鉄道の線路道、砂利道など走りにくいコースや、近道だが危険なコースとなる多くの分岐点がある。また体当たりで弾き飛ばさないと邪魔されるライバルトラック、急に現れる対向車もある。さらに犬や猫なども出現し、動物の方向へハンドルを切ると制御不能となり、強制的に進行方向を変えられてしまう〝人情避け〟システムもある。

音楽は冠二郎が歌う演歌五曲を採用し雰囲気を盛り上げる。二段階の視点切り替え可能。「システム12」基板を使用。座席部分が揺れる50インチプロジェクターのDXタイプと、29インチTV画面のSDタイプがあり、いずれも価格未定。

トラック狂走曲（DX）

「ブレイブブレイド」は縦画面、縦スクロールで、ボタンにより自機が騎士の形になり剣で敵機を破壊したり、敵弾をガードできることなどが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

多くの敵が出現した時、騎士形態に変え剣を振り回すと効率が良く、ボタンを押し続けると敵弾をガード。剣で破壊すると高得点アイテムが出現。ゲージにより一定時間無敵ともなれる。「システム12」使用で基板OP価格十五万八千円。

ブレイブブレイド

トラック狂走曲（SD）

サミーからメカドライブ機
ミニカーを操作
「ドラえもんの運転だいスキ」

㈱サミー・アミューズメントサービス（本社東京、鈴木実社長）から、アーケードゲーム機「ドラえもんの運転だいスキ」が三月以降発売となっている。

これはドライブゲーム機で、ベルトコンベア式に流れるコース上をドラえもんが乗ったミニオープンカーを走らせる。ミニカーはハンドルで操作するが、磁石を応用したシステムにより固定されていない。

コースに描かれたドラ焼きの上を通過するごとに得点となり、制限時間内に一定得点以上を獲得すれば、キャラクターカードが払い出される。アニメキャラの声優による音声も流れる。OP価格四十九万七千円。

ドラえもんの運転だいスキ

「ラリーポイント」が
コンパクト版で
アトラスから「タイムアタック」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から、IMS製アーケードゲーム機「ラリーポイント・タイムアタック」が四月下旬発売となった。

これはフィールド奥で弾かれる一つのボールを打ち返し機械側とラリーをする前作を、子ども用にフィールドの高さを低くするなどキャビネットを一新したもの。音に反応する電飾付きで配色もカラフルになった。七十五ミリカプセル景品対応。景品払い出しの条件や難易度など設定可能。OP価格六十九万八千円。

ラリーポイント・タイムアタック

謹　告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、既にご案内の通り、アルゼ株式会社製の風営法七号営業向けのパチスロ機「オオハナビ」は、弊社が風営法八号営業向けに開発・製造し、弊社が平成12年5月より独占販売することが決定しております。

巷間、風営法七号営業機が風営法八号営業向けとして違法に改造され、アミューズメント機として設置され稼動しているケースが多見されます。こうした改造機の製造・販売は、当該権利者の特許権、商標権及び著作権に抵触することになります。

弊社が風営法八号営業向けに独占販売する「オオハナビ」につきましても、こうした改造機の製造・販売はアルゼ株式会社若しくは弊社が諸権利を有する特許権、商標権及び著作権に抵触します。

弊社としましては、今後上記「オオハナビ」に対する侵害行為が発見された場合、侵害行為者に対しては法的手続を含む断固たる措置を講ずる所存ですので、関係各位におかれましては、これら行為がなされませんよう十分なご配慮を賜りたく、お願い申し上げます。

平成12年5月

ARUZE グループ
株式会社SNK

まるちかめらあいず No.356

有田佐市

Ludus Tonalis《5》

マンションへ移って暫くの間はこれだけの荷物を抱えてよく引越しが出来たものだと、引越しが無事終ったことへの満足感に浸っていた。

書斎の窓からは遠く一望の下に大阪が見渡せる。

よくぼんやりと窓の向うの景色を見ているということがあった。今迄は書斎の窓の向うは隣のアパートの廊下だったからいつも窓にはカーテンをひいていた。

窓の景観の違いによってその人の性格まで変ってくるのかもしれないとさえおもうようになる。

日曜日の朝、窓も戸もすべて開けきって、春の陽光と微風を楽しみながら、お茶を飲んで話をしていたら家人がちょっと眉を顰めて、

「一日だけかとおもっていたら、そうではなくて、このところずっと続いて変なことがおきているのよ」

と言う。

「そんなおもわせぶりな」

「いやいや、そんなつもりで話しているのではないけど」

「毎晩深夜になると上の階でひどい騒音がするけど、あなたは気づいていないの」

「全然」

私はうまれつき寝つきもいいし、一度寝てしまえば少々のことでは目が覚めないたちである。

「本当に」

「本当さ。そんなことで嘘をついても仕様ないだろう」

それから二、三日後、寝ているところを家人が揺すって起した。

「ほら、あれよ」

確かにひどい騒音である。しかし起されなかったら多分気がつかなかったかもしれない。現に子どもたちはすやすやと寝息をたてて眠り続けている。

こちらが話をしだしてしばらくたったら、突然ぴたっと騒音がとまってしまった。

「何の音かしら」

「さあ」

「とにかくすさまじい音でしょ」

「大きい音だな」

「まあ、一応とまったし、寝よう」

明日のこともあるのだから寝ておかなくてはと床についたら、また騒音がはじまる。つよく大きい音が断続的につづく。

何かを動かしたり、何かを落したりしているような音だが、さて何の音だろうかと特定しようとしても分らない。

分らないとよけいに苛々してくる。

翌日夕食後、上階に深夜の騒音について話をしに行った。

「下の階のものですが」

扉の前に立ちはだかり、こちらを押してくるような迫力を見せて、上階の婦人は応待してくれた。

「音がするといっても、こういうマンションでは何処から音が出ているのか分らないものです」

てんではなから話にならなかった。

その後もずっと深夜の大騒音は続く。

「こんな話で最初から男の人が乗りこんでくるなんて非常識きわまりないわ」

と一蹴されてしまっているので家人はなんとかしてくれというけれど、もう二度とあの手の婦人とは話をしたくなかった。

賃貸しマンションであれば転居すればいいことであるが、分譲の場合にはそうはコトが簡単には運ばない。まして私の場合は膨大な書籍という問題をかかえている。

一箇月後の日曜日、今度は昼間上階へ重い足をひきずるようにして向う。

この前と同じように、扉の透き間からこちらを見たかとおもう間もなく、上階の婦人は、チェーンを外して、するりと出てきて閉めた扉の前に立っている。よく太っているのにもかかわらず動作は驚くほど敏捷である。

出てきたかこないかの間に、

「何を言いにきたのか」

ところが挨拶をする間もなく一蹴された。

これでは話にならないと踵を返して立ちさろうとすると、

「もう二度とくるな」

と後から追い討ちをかけてくる。

敵はどこで鍛えてきたのか分らないが、喧嘩については筋金入りのプロだった。

帰った後、家人には馬鹿にされるし、途方に暮れて管理組合の理事長に相談に行く。

この理事長Yさんが非常によく出来た人で、これ以降私たちは救われることになるのだが、先のことは後回しにすることにして、話の直後Yさんは上階の住人に話を聞きに訪問する。

突然上階の廊下から大怒号が鳴り響く。

「知らぬことに口出しをするな」

「あれでは到底駄目だな」

すぐ後にYさんがやってきて、やはり私から話を聞いたように話のとっかかりも把めない。役に立たなくて申訳ないという。かえって私たちがYさんを慰めるというおかしいシチュエーションになってしまう。

その後Yさんは理事会でこの件について諮ってくれた。

二人以外の理事はどうにかしなければならないと真剣にこの件を考えてくれる。

結果的には、なんとかしようと努力してくれた理事はすべて上階の婦人に酷い目に会い、危害はその家族にまで及んでくる。

マンション内で理事の人たちと偶然出会ってもその態度がよそよそしくなってくる。

夏になっても一向に深夜の騒音は静まらない。

Yさんは警察を呼ぶ。二人の警官も扉の前で門前払いをくわされる。

やがて、はじめから騒音の件を理事会でとりあげることに反対していた二人の理事が次々と私を訪ねてきて、半ば自分の妄想で相手の人を傷つけるようなことはするなと説教にきた。相手の人権うんぬんと同じことを執拗に何度も繰り返す。

説教をされて事態が改善するのであれば従えばそれでことは解決するのだが、当方は間違ったことをしていないのに説教される筋合でもない。(この二人の理事は、その後府立高校の校長からカウンセラーをしたりしている)

その二、三日後、今度は私のところへ深夜警官がやってきて、同じような説教をしていった。誰が呼んだのか尋ねたけれど、それについては何にも答えなかった。

幼稚園からの親友が偶々その頃よくこのマンションに遊びにくるようになっていて、その親友が土地、設計師、建築、資金と強引に半ば一方的に手配してくれて、おもわぬ相手に挑まれた戦いに敗れ、辛い目の中で私たちはそのマンションを出て行く。

数年後Yさんが電話で、件の上階の婦人一家が大がかりな自転車泥棒で逮捕されたと知らせてくれた。深夜自転車の改造、再組立をしていたのだ。

JUNE　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	マーヴル　ＶＳ　カプコン　２（カプコン）	Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	7.13
2	2	パワースマッシュ（セガ社ナオミ）	Virtua Tennis (Sega)	6.48
3	–	闘魂烈伝　４（ナムコ）	NJ Prowrestling 4 (Namco)	6.27
4	5	メタルスラッグ　３（ＳＮＫネオジオ）	Metal Slug 3 (SNK)	6.20
5	4	ミスタードリラー（ナムコ）	Mr. Driller (Namco)	6.00
6	–	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京）	Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	5.94
7	3	バーチャストライカー　２　バージョン2000（セガ社ナオミ）	Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.92
8	6	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）	Tekken Tag Tournament (Namco)	5.57
9	9	スーパーワールドスタジアム　２０００（ナムコ）	Super World Stadium 2000 (Namco)	5.32
10	8	サイヴァリア（サクセス／タイトー）	Psyvariar (Success/Taito)	5.29
11	17	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン）	Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.25
12	13	対戦ホットギミック　快楽天（彩京）	Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	5.10
13	10	対戦ホットギミック　３（彩京）	Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.07
14	12	バーチャストライカー　２　バージョン99（セガ社）	Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.06
15	7	バーチャＮＢＡ（セガ社ナオミ）	Virtua NBA (Sega)	4.92
16	11	デッド・オア・アライブ　２　ミレニアム（テクモ）	Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	4.90
17	31	スーパーパズルボブル（タイトーＧネット）	Super Puzzle Bobble (Taito)	4.50
18	36	ギャロップレーサー　３（テクモ）	Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.40
19	19	アクアラッシュ（ナムコ）	Aqua Rush (Namco)	4.38
20	23	餓狼　－マーク・オブ・ザ・ウルブズ（ＳＮＫネオジオ）	Garou - Mark of The Wolves (SNK)	4.32
21	21	上海・万里の長城（サン電子／テクモ）	Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.18
22	28	すくすく犬福（ビデオシステム）	Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.15
23	32	ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産（カプコン）	Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom)	4.14
24	34	ストライカーズ１９４５　Ⅱ（彩京）	Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.10
25	20	スパイクアウト・ファイナルエディション（セガ社）	Spike Out Final Edition (Sega)	4.09

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ（セガ社）	Derby Owners Club (Sega)	8.67
2	–	ドラムマニア・セカンドミックス（コナミ）	Drum Mania 2nd Mix (Konami)	8.29
3	2	ゴルゴ１３（ナムコ）	Sniper 13 (Namco)	8.14
4	3	サンバＤＥアミーゴ（セガ社）	Samba DE Amigo (Sega)	7.86
5	–	ギターフリークス・サードミックス（コナミ）	Guitar Freaks 3rd Mix (Konami)	7.45
6	7	キーボードマニア（コナミ）	Keyboard Mania (Konami)	7.14
7	5	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社）	The Typing of The Dead (Sega)	7.00
8	4	ワールドキックス（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ）	World Kicks (SD/DX) (Namco)	6.94
9	9	ポップンミュージック　４（コナミ）	Pop'n Music 4 (Konami)	6.77
10	8	１８ホイーラー（セガ社）	Eighteen Wheeler (Sega)	6.70
11	14	タイムクライシス　２（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ）	Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.50
12	16	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ）	Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.38
13	6	ビートマニア・クラブミックス（コナミ）	Beatmania [Hip Hop Mania] Club Mix (Konami)	6.36
14	13	クライシスゾーン（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ）	Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	6.24
15	10	バトルギア（タイトー）	Battle Gear (Taito)	6.19
16	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　２（ＤＸ／ＵＰ）（セガ社）	The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.05
17	12	ミリオンヒッツ（ナムコ）	Million Hits (Namco)	5.89
18	11	ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ）	Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	5.83

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	フォト＆シール・キララ（メイクソフトウェア）	Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.32
2	1	パンチマニア北斗の拳（コナミ）	Punch Mania (Konami)	8.31
3	3	ピュアショット（オムロン）	Pure Shot (Omron)	7.91
4	4	ストリートスナップ（トーワジャパン）	Street Snap (Towa Japan)	7.41
5	5	透明マジック（オムロン）	Transparent Magic (Omron)	5.90
6	8	デカプリ（アイエムエス）	Deka-Pri (IMS)	5.89
7	7	アートマジック（オムロン）	Art Magic (Omron)	5.88

73 M "Play Station" Shipped Since '94

Sony Corp., Tokyo, posted ¥6,686,661 million in consolidated revenue, down 1.7% from the preceding year, ¥240,627 million in operating income, down 30.9%, and ¥121,835 million in net income, down 31.9% for the fiscal year ended March 31. This was announced on April 28.

According to a breakdown of consolidated revenue, the home video game division's revenue was ¥654,736 million, down 16.5%, while the operating income was ¥77,352 million, down 43.3%.

According to Sony, 18.5 million sets of "Play Station" (PS) were shipped for the year ending March 2000, compared to 21.6 million sets in the preceding year. Total shipments of its "PS" had reached 72.92 million units. 200 million game CDs for the "PS" were shipped for the year ending March 2000, compared to 194 million game CDs in the preceding year. 1,410,000 sets of "Play Station 2" (PS2) were shipped within March. 2.9 million game CDs for the "PS2" were shipped.

Sony also reported its results for the fiscal fourth quarter ended March 31. Home video games revenue decreased 0.9% to ¥153,533 million compared to ¥154,996 in the prior year period, and operating loss was ¥25,776 million compared to operating income of ¥4,295 million for the same period a year ago. The deficit is due to the high costs incurred in the release of "PS2".

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, the home video game subsidiary of Sony, announced on May 10 that it will ship the "PS2" in North America on October 26, 2000. The price will be US$299.00, and Sony intends to ship 3 million sets by March 2001. Different from the "PS2" in Japan, the "PS2" to be shipped in North America is equipped with a 3.5 inch hard disk drive and an expansion unit for network interface. Game CDs for the "PS2" are likely to be priced at US$49.00 on average.

Konami Buys Share in Takara

Takara Ltd., manufacturer, and Konami Co., Ltd. announced on April 27 that Takara will issue 8.43 million stocks as of July 31, and Konami will buy them for ¥3,372 million. As a result, Konami will become the largest shareholder with 22.8% of Takara's stocks.

TAK, a company made up of members of the founding family, becomes the second largest shareholder. It has previously been the largest shareholder. However, if stocks owned by the founder's family members are added, the share comes to 24.1%, topping that of Konami.

The aim of the capital tie-up is the expected synergies between the companies in various fields. Takara's subsidiary, Takara Amusement, is planning to develop simplified versions of Konami's coin-op music games for use in single locations.

It is forecast that Takara will incur ¥14,100 million in final net loss for the fiscal year ending March 2000. Its management has been reviewed and the president replaced.

Kagemasa Kozuki, president of Konami, explains, "Both companies will face the challenges as equal partners. Konami has no intention to take the initiative in management." It represents Konami's first investment in an existing company.

Round 1 Shows Favorable Results

Round 1 Corp., Osaka, reported results for the fiscal year ended March 31, 2000. The consolidated revenue was ¥13,550 million, operating income ¥2,254 million, and final net income ¥771 million. It is the first time for Round 1 to prepare consolidated results.

A breakdown of consolidated revenue shows that bowling centers operation accounted for ¥7,210 million, arcade operation ¥5,532 million, other operation ¥671 million, and network business ¥136 million.

Round 1 increased its number of locations during the year to 28. It is forecasting ¥20,000 million in consolidated revenue and ¥450 million in final net income for the fiscal year to end March 2001.

Round 1 also reported non-consolidated revenue of ¥13,493 million, up 26.7% over the preceding year, operating income ¥2,728 million, down 1.6% and net income ¥1,259 million, up 8.1%.

In accordance with government guidelines, Japanese companies having listed stocks are obliged to give higher priority to consolidated results than to non-consolidated results. There are, however, companies which, although owning subsidiaries, continue to give priority to non-consolidated results.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted ¥10,414 million in non-consolidated revenue, up 10.0% over the preceding year, and ¥676 million in net income, up 15.7%, for the fiscal year ended March 31, 2000. This was announced on May 15.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,239 million, down 12.3%, home videos ¥4,988 million, up 29.1%, arcade operations ¥3,921 million, down 1.4%, and others ¥265 million, up 22.5%.

Coin-op exports accounted for ¥84 million, down 50.1%, home videos ¥1,247 million, up 406.1%, and others ¥96 million, down 48.0%. The export ratio increased to 13.7% from 6.3%.

Tecmo opened six new arcades and closed four existing ones meaning it now owns a total of 53 arcades.

Tecmo forecast ¥10,622 million in non-consolidated revenue and ¥828 million in net income for the fiscal year to end March 2001. It is forecast that revenue from coin-op games will fall to ¥413 million, while that from arcade operation will remain at ¥4,033 million, and that from home videos will grow to ¥6,176 million.

Konami Enters Pachinko Biz

Konami Co., Ltd. announced on May 8 that it will enter the pachinko machine business. Konami has been developing, manufacturing and selling medal gaming machines in Japan and to casinos overseas. The company has also been undertaking subcontract manufacturing of liquid crystal game boards on the pachinko play field for the last few years. Based on these activities, the company decided to enter the "pachi-slot" (pachinko style slot machine) business first.

On April 25, Konami filed an application to join the "pachi-slot" machine association. The association has over 20 members including Aruze, the industry's top manufacturer, Sammy and Takasago. Like pachinko machines, each model of "pachi-slot" machine requires a police license. In order to obtain the license, it is considered necessary to join this type of manufacturers' association.

Konami joined the association of "pachi-slot" machine dealers in April 1997. Konami explains that it has been making preparations to begin manufacturing and selling "pachi-slot" machines as soon as it is permitted to join the "pachi-slot" machine association.

In January this year, Konami's subsidiary, Konami Gaming, obtained a license from the Nevada gaming commission to engage in the manufacture and sale of gaming machines in the state. Konami plans to construct a large gaming head office in Las Vegas Blvd. as a sign of its ambitions in the gaming field.

Sigma Moves Head Office

Sigma Inc., Tokyo, a subsidiary of Aruze Corp., decided to move its head office to a high-rise building in Ariake where Aruze's head office is situated. Seta, another subsidiary of Aruze, already moved last year, and SNK's Tokyo office also moved in March.

Sigma Inc., Ariake Frontier Bldg., #B, 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo 135-0063
phone: 81-3-5530-6500
fax phone: 81-3-5530-6577

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/